

AÇÕES EDUCATIVAS PARA PATRIMÔNIO: O JOGO DE MEMÓRIA DO MUSEU DO DOCE DA UFPEL

GIZELE DOS SANTOS AMARO¹; RAFAEL CHAVES²; LÚCIA MARIA TIMM MASKE²; CARLA RODRIGUES GASTAUD³

¹Universidade Federal de Pelotas – gizeleamaroo@hotmail.com 1

²Universidade Federal de Pelotas – rafateixeirachaves@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – luciamtm@yahoo.com.br

³Universidade Federal de Pelotas – crgastaud@gmail.com

1. APRESENTAÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo registrar a construção e a aplicação do Jogo de Memória do Museu do Doce, ação educativa desenvolvida pelo LEP, Laboratório de Educação para o Patrimônio, que teve como inspiração o Museu do Doce da UFPel. O LEP, vinculado ao curso de Museologia da Universidade Federal de Pelotas, tem o propósito refletir sobre os museus como agentes educativos e colaborar com as instituições museológicas no desenvolvimento de ações educativas realizadas com o patrimônio cultural material e imaterial.

Com o objetivo de propiciar a aproximação do sujeito com o patrimônio de forma lúdica e divertida, o LEP, desde a sua criação em 2013, desenvolveu uma série de jogos para crianças e adultos, com intuito de despertar o olhar do indivíduo para o patrimônio cultural.

Segundo o documento da Superintendência de Museu e Artes Visuais de Minas Gerais, “Entendidas como formas de mediação entre o sujeito e o bem cultural, as ações educativas facilitam sua apreensão pelo público, gerando respeito e valorização pelo patrimônio cultural” (BARBOSA et al, 2010, p. 8).

As práticas educativas realizadas pelas instituições museológicas são um ponto de partida para que o visitante possa conhecer refletir e se apropriar dos bens patrimoniais. Conhecendo os objetos ou bens culturais de diversas maneiras, inclusive através dos jogos educativos, o visitante tende a se tornar um agente ativo que reconhece e valoriza a cultura patrimonial preservando-a no presente e para o futuro.

2. DESENVOLVIMENTO

Ao pensar em uma atividade educativa para o Museu do Doce, foi realizada uma pesquisa no acervo do LEP, pois há uma diversidade de jogos na sua mediateca, e decidiu-se por produzir um Jogo de Memória por ser um jogo versátil, indicado para várias idades e que pode retratar aspectos diversos do bem patrimonial.

Na construção do Jogo de Memória do Museu do Doce, considerou-se essencial que o indivíduo pudesse reconhecer e valorizar a edificação que abriga o Museu como um bem patrimonial importante para a cidade de Pelotas. Para isso diversas etapas foram necessárias.



Figura 01– Fotografia do azulejo da cozinha e da lareira do escritório do Barão

Fonte: Acervo LEP Data: 2016.

Foram realizadas 130 fotografias de diversas partes da casa, como hall de entrada, cozinha, portas, janelas, área interna e externa, buscando os detalhes da edificação, destas foram selecionadas 20, imagens que editadas, foram enviadas para impressão.

As cartas do jogo estão organizadas em duplas na qual o participante deve encontrar as figuras que se complementam, chamado de memodíptico, optou-se pela confecção em papel couché colorido com gramatura 170 no tamanho 12 X 7 cm e com acabamento plastificado.

Ao longo do desenvolvimento desse projeto foram realizados diversos aperfeiçoamentos, com relação ao tamanho das cartas para visualizar os detalhes do jogo, à espessura do papel a ser utilizado, bem como o revestimento que protegeria as cartas e que pudesse melhorar o seu manuseio. Também foi definido que no verso da carta apareceria o logotipo do LEP, como forma de identificá-lo.

O jogo foi desenvolvido ao longo do ano de 2016 e aplicado em ações educativas realizadas no Museu do Doce que ocorreram no Dia do Patrimônio do mesmo ano de 2016 e em várias oportunidades durante o primeiro semestre de 2017, inclusive na Semana Nacional dos Museus. Para a avaliação da atividade, foi aplicado um questionário com perguntas abertas e fechadas e um espaço para que o jogador deixasse sua opinião e sugestão sobre o Jogo de Memória do Museu do Doce.



Figura 02 – Fotografia do protótipo do Jogo de Memória do Museu do Doce
Fonte: Acervo LEP Data: 2016.

3. RESULTADOS

A coleta de dados foi realizada no período de maio a julho de 2017 no Museu do Doce com o público em geral, alunos do 4º ano do ensino médio, alunos da pré-escola e com um grupo da terceira idade contabilizando 29 questionários aplicados.



Figura 03 – Fotografia da Aplicação da Ação Educativa no Museu do Doce
Fonte: Acervo LEP. Data: 2016.

Após realizarem a visita mediada ao Museu, os participantes foram convidados a conhecer o espaço educativo do Museu do Doce. Foi apresentado o Jogo e Memória do Museu do Doce e sua dinâmica. Depois de acordado quem começava a partida o jogo era iniciado. Cada um escolhia duas cartas e se encontrasse a figura que se complementar, continuava jogando, caso não encontrasse passava a vez para o próximo jogador. A partida terminava quando não havia mais cartas sobre a mesa e o ganhador era quem ficava com o maior número de cartas.

Para completar a experiência do jogo, foi distribuída aos participantes a atividade denominada Caça aos Detalhes que é uma relação das imagens formadas pelo jogo de memória. A proposta é que através da planta em anexo ao Caça Detalhes o participante assinale a localização das figuras.

Percebeu-se que o jogo de memória facilita e despertar o olhar do participante para os detalhes do patrimônio e que o Caça aos Detalhes do Museu aguça a curiosidade do jogador em localizar as imagens do jogo.

Em entrevista concedida pelo museólogo do museu, destaca que os visitantes que jogaram o jogo de memória do Museu do Doce antes da visita guiada há uma maior participação durante a visita, pois os detalhes da edificação já não lhe são desconhecidos.

4. AVALIAÇÃO

Os museus enquanto agentes sociais devem promover ações educativas voltadas para o patrimônio. Essas ações colaboram para que as comunidades reconheçam e valorizem esses espaços culturais. As instituições museológicas por meio das avaliações podem conhecer o perfil do público e elaborar atividades educativas dirigidas atendendo aos seus anseios. O Jogo de Memória do Museu do Doce da UFPel é uma ferramenta lúdica que possibilita aumentar o potencial educacional do museu. O indivíduo que joga, tende a perceber os detalhes do museu que passam despercebidos por aqueles que não jogaram o jogo de memória, despertando assim a curiosidade em conhecer o patrimônio.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HORTA, M. L. P.; GRUNBERG, E.; MONTEIRO, A. Q. **Guia básico de Educação Patrimonial**. Brasília: Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, Museu Imperial, 1999.

BARBOSA, N. M.; OLIVEIRA, A. L. B.; TICLE, M. L. S. **Ação Educativa em Museus**: Caderno 04. Belo Horizonte: Secretaria de Estado de Cultura/Superintendência de Museus e Artes Visuais de Minas Gerais, 2010. 24p.

AMARO, G. S. **Ações educativas realizadas para o patrimônio: O Jogo de Memória do Museu do Doce da Universidade Federal de Pelotas**. 2017. 62f. Trabalho de Conclusão de Curso – Curso de Bacharelado em Museologia, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas.

GALERIA LUNARA. **Memodíptico**. Porto Alegre, 19 mai. 2012. Acessado em 23 jun. 2017. Online. Disponível em: <http://galerialunara.blogspot.com.br/2012/06/exposicoes-em-2002.html>